

Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Vol. 1 No. 2 Agustus 2017: 152-169
ISSN: 2549-0591

PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALEMBANG

Budiansyah

Program Studi PGMI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Jalan. Prof. K.h. Zainal Abidin Fikri KM. 3,5 Palembang Telp (0711) 353276
yansah85upi@yahoo.co.id

Abstract: The aims of this research is to improve student learning outcomes Elementary School IV grade 147 Palembang in social studies using a method of role playing. The research was conducted in Elementary School, Palembang, South Sumatra. The method of this research use the action research through one cycle that consists of 4 sessions: planning, action, observation and reflection. The subjects in this research are 35 students. The data collected in this research using instrument observation pre cycle and after cycle I, field notes and documentation notes. The percentage the analysis of the data in this study based on the consensus of the investigator and collaborator are the achievements of the value each children reached 80%. The result of the data at cycle I is 54,28%. Cycle II 73,52%, and cycle III 88,57 %. The summary of this research is by using role playing method of social science student learning result can increase.

Keyword: Result Learning, Role Playing Methods, Social Science

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 147 Palembang pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 147 Palembang, Sumatera Selatan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan dengan satu siklus yang terdiri dari 4 tahap: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 35 Siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi sebelum siklus dan setelah siklus I, catatan lapangan, dan catatan dokumentasi. Dalam penelitian ini persentase analisis data yang didasarkan pada kesepakatan peneliti dan kolaborator adalah nilai masing-masing anak-anak yang mencapai 80%. Hasil data pada siklus I adalah 54,28%. Pada siklus II 73,52%, dan Siklus III 88,57% Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode role playing hasil belajar IPS siswa dapat meningkat.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Role Playing, Pembelajaran IPS

Pada era globalisasi ini, menuntut suatu bangsa untuk bisa bersaing dengan bangsa lainnya di dunia ini. Untuk itu suatu bangsa harus bisa menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menciptakan sumber daya manusia berprestasi yang bisa mengangkat citra bangsanya. Salah satu cara untuk mewujudkan itu semua yaitu dengan pendidikan. Pendidikan merupakan salah

suatu bentuk kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat berkembang (Trianto, 2013:1). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu bangsa. Pendidikan adalah suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa, dimana pendidikan pada saat ini

di tuntut untuk lebih menegdepankan pendidikan yang bermutu.

Dalam pendidikan yang bermutu mencakup semua sistem pendidikan mulai dari tujuan pendidikan, kurikulum, para pendidik, dan metode yang cocok dengan kebutuhan dan tuntutan dunia pendidikan. Diantara sistem pendidikan yang berhubungan dalam sistem pendidikan, yaitu para pendidik sebagai sistem pendidikan yang memiliki fungsi yang sangat penting dalam kesuksesan pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar mempunyai arti dari tujuan tersendiri hal ini berkaitan dengan ciri-ciri dan karakteristik anak yang bersangkutan. Seorang guru sekolah dasar sewajarnya memahami bahwa komponen anak merupakan komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Karenanya proses pembelajaran harus diciptakan muka dasar pemahaman dan bagaimana anak tumbuh dan berkembang. Dengan kata lain kegiatan belajar mengajar yang secara praktis dikembangkan guru di sekolah dasar. Dituntut untuk berorientasi pada perkembangan anak secara tepat.

Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan, menurut Wina Sanjaya (2008) tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan, ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradapan dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memperdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan dan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. hasil belajar adalah pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan

Berdasarkan alasan tersebut, maka bagi para pendidik dalam hal ini guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, sumber dan media belajar sarana dan prasarana serta penerapan pendekatan model dan

metode pembelajaran, sehingga dengan demikian proses pembelajaran akan lebih variatif, interaktif, dan komunikatif, dalam mengembangkan wawasan pengetahuan dan penerapannya serta dapat meningkatkan aktifitas dan kreatifitas peserta didik.

Dalam proses pembelajaran sekarang saat ini guru dituntut untuk menemukan metode pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan untuk itu guru harus kreatif dalam memilih metode sesuai dengan tuntutan tersebut.

Kenyataan di sekolah sekarang ini dalam menyampaikan materi pembelajaran masih banyak guru yang hanya menggunakan satu metode pembelajaran saja yaitu ceramah, sehingga siswa menjadi pasif karena siswa hanya sebagai pendengar, hal inilah yang menyebabkan rasa jenuh siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Tidak adanya timbal balik dalam proses pembelajaran mengakibatkan guru sulit membimbing siswa agar dapat belajar secara efektif dan efisien, serta menyenangkan, sehingga hasil belajar IPS kurang memuaskan.

Dalam kegiatan belajar, materi pembelajaran IPS yang cukup luas menjadi kenyataan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, terlalu banyak bahan pelajaran yang harus di pelajari. Terlalu banyak hapalan, sulit dan membosankan. Kenyataan ini tampak pada hasil ulangan baik ulangan harian maupun ulangan tengah semester yang menunjukkan hasil belajar IPS masih rendah. Rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh banyaknya siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena pembelajaran IPS hanya menuntut siswa untuk menghafal saja, sehingga siswa kurang fokus ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini lah yang mengakibatkan hasil belajar IPS rendah jika di bandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran lain, bahkan banyak nilai siswa di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah di tetapkan.

Kenyataan tersebut di muka menimbulkan gagasan untuk merancang suatu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. metode pembelajaran yang dimaksud yaitu metode pembelajaran bermain peran (Role Playing). Metode pembelajaran

bermain peran (*Role Playing*) ini dianggap salah satu metode pembelajaran yang banyak digemari oleh siswa, karena sangat menyenangkan, santai, dan mudah diikuti oleh semua siswa. Ditetapkannya metode Bermain peran ini dikarenakan yang paling praktis dan mudah untuk menyampaikan bahan pengajaran kepada siswa. Sehingga materi pengajaran bisa diserap dengan baik oleh siswa salah satunya pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena itulah penulis tertarik dan mengangkat sebuah judul: “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 147 Palembang”.

Metode Pembelajaran Bermain Peran (*role playing*)

Dalam kegiatan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas tidak dapat dipisahkan dari penerapan metode pembelajaran. Pengertian metode yang sangat sederhana mengandung makna cara (Kamus Besar Bahasa Indonesia : 1989). Proses pembelajaran pada umumnya, kebanyakan orang memiliki persepsi

bahwa mengajar itu identik dengan ceramah. Sebagai contoh metode ceramah dalam karakteristiknya yang paling utama menempatkan siswa sebagai objek dan guru sebagai subjek yang memberikan kesan otoriter. Persepsi bahwa siswa hanya sebagai objek didik belaka, kini mengalami perubahan, dimana proses belajar mengajar harus berpusat pada siswa bukan pada guru.

Metode pengajaran atau lebih dikenal saat ini metode pembelajaran adalah merupakan faktor penunjang dalam menyampaikan pembelajaran, seperti yang telah dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam bukunya (2000:76) bahwa : “Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.” Banyak Metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Penggunaan metode pembelajaran diharapkan agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membuat siswa bosan serta membangkitkan minat dan motivasi siswa yang akan mendukung pada hasil

belajarnya. Metode mengajar adalah sebagai teknik pengkajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pengajaran kepada siswa didalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. Salah satu teknik atau metode mengajar tersebut adalah metode bermain peran atau role playing.

Bermain peran atau role playing adalah salah satu cara atau metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan metode ini siswa akan melaksanakan proses pembelajaran dengan bebas, penuh minat dan aksi reaksi spontan dalam mencapai tujuan dalam proses pembelajaran, hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh A. Kosasih Djahiri sebagai berikut :
"Bermain peran atau Role playing adalah salah satu cara kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara bebas, penuh minat dan aksi-reaksi spontan-terarah menuju kepada target isi pesan harapan yang termuat dalam Bermain peran tersebut".

Metode Bermain peran (role playing) berarti caramenyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan

mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi metode Bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk bermain peran pada situasi sosial yang mengandung suatu problem agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial. (Syaiful Sagala Djamarah, 2006 :100)

Menurut Fani dan Heorfe Shaftel (1984) yang dikutip oleh Udin S Winataputra 1992: 1992 " Metode Bermain peran atau role playing dirancang khusus untuk membantu para siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminan dalam perilaku. Disamping itu metode Bermain peran digunakan pula untuk membentuk para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Dalam metode ini para siswa dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar memerankan peranan orang lain, dan mengamati perilaku sosial. Dengan berbagai penyesuaian, metode ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi dari berbagai usia".

Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa Bermain peran merupakan suatu metode yang dapat dilaksanakan di sekolah, yang memiliki isi pesan tertentu dan dapat dilaksanakan dengan mudah. Dengan Bermain peran apa yang menjadi tujuan dalam proses pembelajaran akan dapat tercapai.

Kejelasan target sasaran atau isi pesan adalah kunci penentuan isi dalam Bermain peran. Berbeda dengan L Kohlberg dimana Bermain peran hanya sebagai media untuk peningkatan keterampilan belajar dan peningkatan potensi diri tanpa harus menyerap isi pesannya. Melalui permainan, dunia afektif siswa akan dituntun, diarahkan, diajak, diintervensi .

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa metode mengajar adalah sebagai teknik pengkajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pengajaran kepada siswa didalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. Salah satu teknik atau metode mengajar tersebut adalah metode bermain peran.

Bermain peran merupakan metode yang paling menarik karena

sifatnya yang khas isi ringan dan mudah dicerna, dan secara prosedural bersifat bebas, santai serta reaktif. Oleh karenanya sangat tepat digunakan pada ketepatan penggunaan metode melihat waktu jam belajar, seperti siang dan sore hari atau setelah jam pelajaran "keras" (IPA, Matematika, Orkes dll) atau sebagai awalan untuk memasuki Bermain peran. Metode Bermain peran bisa dimainkan dengan pendahuluan/pemberitahuan atau secara kejutan dan tidak usah dijelaskan apa targetnya.

Langkah-langkah penggunaan metode Bermain peran.

Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan metode Bermain peran menurut A. Kosasih djahiri (1995 : 23) adalah: (1). Pencairan suasana belajar dan pemberitahuan bahwa kelas akan melakukan kegiatan belajar khusus. Lalu minta calon pemain (kalau membutuhkan pemain) secara sukarela atau tunjuk seorang lalu yang bersangkutan suruh menunjuk lagi, demikian seterusnya sejumlah yang diperlukan. Menciptakan suasana kelas yang kondusif melalui penerapan metode belajar khusus (Bermain peran), (2).

Jelaskan aturan main kepada para pemeran utama dan kelas, (3). Proses Bermain peran berlangsung ditandai dengan adanya reaksi spontan pelaku pemain dan kelas. Bila Bermain peran ini kurang lancar, maka guru campur tangan dengan menuntunnya melalui pertanyaan– pertanyaan berupa ; (a). Selesai permainan dialog kelas, mempertanyakan penilaian umum Bermain peran tadi serta segala hal yang dipersoalkan dalam Bermain peran, (b). Penyimpulan, pengarahan kembali dan tindak lanjut, (c). Kegiatan belajar Lanjutan.

Berdasarkan kutipan di muka, maka dalam proses menerapkan metode Bermain peran sangat diperlukan langkah-langkah yang tepat dan harus dilakukan persiapan yang matang sebelum melakukan proses pembelajaran.

Kelebihan dan kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, (2006 : 100) Metode bermain peran (role playing) mempunyai beberapa kelebihan antara lain adalah : (1). Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan

yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama, (2). Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, pada waktu bermain Bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3). Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran, (4). Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, (5). Bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami orang lain.

Sedangkan Kelemahan Metode Bermain peran (role playing) antara lain adalah : (1). Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain mereka menjadi kurang kreatif, (2). Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan Bermain peran, (3). Kelas yang berdampingan akan terganggu oleh suar para pemain dan para penonton yang kadang-kadang

bertepuk tangan, berteriak dan sebagainya.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditunjukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan ini tidak dapat disangkal telah membawa beberapa hasil, walaupun belum optimal. Secara umum penguasaan pengetahuan sosial atau kewarganegaraan lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi penguasaan nilai dalam arti penerapan nilai, keterampilan sosial dan partisipasi sosial hasilnya belum menggembirakan. Kelemahan tersebut sudah tertentu terkait atau dilatarbelakangi oleh banyak

hal, terutama proses pendidikan atau pembelajarannya, kurikulum, para pengelola dan pelaksana serta faktor-faktor yang berpengaruh lainnya.

Guru dalam mengajarkan Pendidikan IPS di sekolah dasar, para siswa diharapkan dapat memiliki konsep-konsep dasar ilmu sosial dan kepekaan terhadap lingkungannya. Pola yang harus dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan IPS hendaknya yang erat kaitannya dengan konteks permasalahan sosial lingkungan yang paling dekat dengan siswa itu sendiri. Misalnya, menggunakan suatu pendekatan yang mengenalkan siswa terhadap lingkungannya, mulai dari lingkungan terdekat sampai dengan lingkungan yang terjauh. Intinya siswa perlu diajak untuk mengenal dirinya, keluarganya, lingkungan sekitar rumahnya, sehingga menjadi para peserta didik aktif dan dapat mengembangkan dirinya dalam kehidupan sehari-hari sebagai proses pembelajaran yang berkelanjutan

Bagi siswa sekolah dasar, belajar akan lebih bermakna jika apa yang dipelajari berkaitan dengan pengalaman hidupnya dan mereka

memandang suatu objek yang ada dilingkungannya secara utuh pengembangan kegiatan pembelajaran IPS di sekolah dasar yang lainnya berdimensi pada konteks kenyataan dengan berbagai permasalahannya harus dilaksanakan. Dalam Pembelajaran IPS kelas IV di Sekolah Dasar ada salah satu pokok bahasan yang menarik untuk diterapkan dan dikemas ke dalam metode bermain peran (role playing) yaitu Koprasi dan kesjahteraan masyarakat. Contoh bermain peran dalam simpan pinjam, jual beli di koprasi dan sebagainya.

Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan gabungan antara dua konsep yaitu belajar yang dilakukan oleh siswa dan mengajar yang dilakukan oleh guru, dimana dalam proses pembelajaran tersebut terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Kunandar (2014:61) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar". Lain lagi dengan pendapat susanto perubahan-perubahan yang

terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar". Kedua pendapat tersebut pada dasarnya mempunyai konsep yang sama yaitu adanya perubahan dan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai sebagai hasil belajar.

Sebagai pendidik senantiasa ingin mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan, apakah proses pembelajaran yang dilakukan telah mencapai tujuan atau belum tercapai? Keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari suatu perubahan perilaku siswa. Perubahan perilaku atau tingkah laku siswa setelah mengikuti suatu proses belajar disebut hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti satu kegiatan belajar mengajar yang ditampilkan dalam beberapa bentuk hasil belajar yaitu adanya perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditampilkan dalam beberapa bentuk

hasil belajar. Oleh karena itu perlu mengadakan metode atau teknik mengajar yang tepat agar mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk mengumpulkan informasi belajar siswa dapat dilakukan beragam teknik baik berhubungan dengan proses belajar maupun hasil belajar. Cara penilaian kemajuan belajar siswa terhadap pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Ada tujuh teknik penilaian yang dapat digunakan yaitu penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian proyek, penilaian produk, penggunaan portofolio dan penilaian diri. (Pedoman Metode Penilaian Kelas, 2006:41). Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) alat ukur atau teknik penilaian yang digunakan adalah penilaian unjuk kerja atau perbuatan dan penilaian tertulis (post tes).

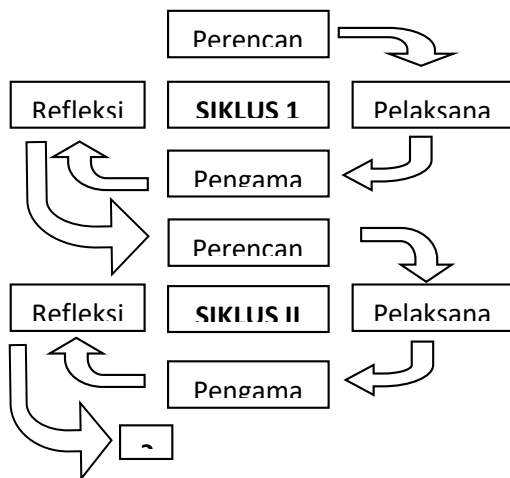
METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas terhadap kegiatan belajar untuk meningkatkan hasil belajar yang sudah terencana

dengan tahapan refleksi dan tindakan, Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 147 Palembang yang berjumlah 35 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 Lokasi penelitian ini di SD Negeri 147 yang beralamatkan di Jalan Mayor Zurbi Bustan Kecamatan Sukarami, Palembang. Sumatera-Selatan. Tujuan penelitian tindakan kelas ini

untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran di kelas dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus yang akan berlangsung dari tingkat keberhasilan dan pencapaian target yang akan di capai, dimana setiap siklus terdiri muka tahap-tahap yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Metode penelitian ini dilaksanakan menurut pola yang dikembangkan oleh Arikunto dkk. Secara prosedur tindakan untuk setiap siklus dapat dinyatakan sebagai berikut:



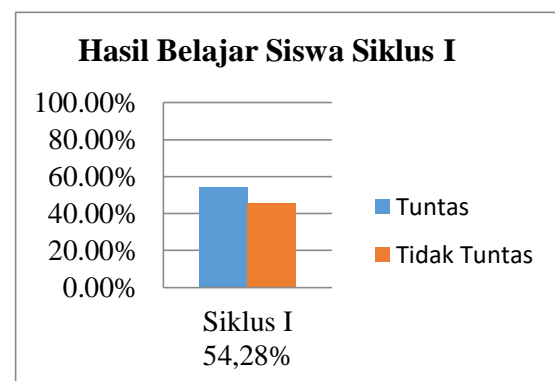
Tahapan Pelaksanaan PTK (Arikunto, dkk, 2014:16)

Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk suatu siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi (Arikunto, dkk, 2014:20).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Penggunaan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar ini dilaksanakan oleh peneliti pada mata pelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil penelitian yang meliputi temuan-temuan dari seluruh kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dan

pembahasan akan diuraikan pada bagian akhir, untuk menyimpulkan hasil penelitian dan menjawab masalah yang diajukan. Selanjutnya materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah : Siklus I Pertemuan Pertama: Pengertian dan Lambang Koperasi, Siklus I Pertemuan Kedua : Tujuan, Ciri-ciri, dan Asa Koperasi, Siklus II Pertemuan Pertama : Organisasi, Hak dan Kewajiban, Anggota Koperasi, Siklus II Pertemuan Kedua: Macam-macam Koperasi (Koperasi Sekolah), Siklus III Pertemuan Pertama: Teknologi Produksi, Siklus III Pertemuan Kedua: Teknologi Komunikasi.



**Diagram Hasil Belajar Siswa
Siklus 1**

Dari siklus I diperoleh hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 54,28% (sedang). Persentase ini belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% dari hasil belajar siswa yang mencapai KKM, namun

sudah terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Sehingga penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena belum mencapai indikator keberhasilan dengan memperbaiki proses pembelajaran dengan menemukan kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan siklus I.

Kekurangan yang ditemukan pada siklus I baik pertemuan 1 dan 2 yaitu : Pada siklus I, siswa masih belum terlalu aktif dalam pembelajaran karena masih saja ada siswa yang tidak memperhatikan kegiatan bermain peran, masih ada siswa yang tidak menanggapi hasil bermain peran di depan kelas, dan memperhatikan kemana saja terutama siswa yang kurang, masih ada siswa yang tidak memperhatikan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru serta masih kurang memahami antara pertanyaan dan jawaban yang diberikan.

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Pertama

keaktifan siswa siklus II. Jumlah persentase keaktifan siswa pada siklus II pertemuan pertama yaitu 60,95% (cukup aktif), sedangkan jumlah persentase keaktifan siswa pada siklus II pertemuan

kedua yaitu 65,46% (cukup aktif). Jadi dapat diperoleh persentase rata-rata keaktifan siswa dari siklus II yaitu sebesar 63,20% dan termasuk dalam kategori cukup aktif. Dari diagram keaktifan siswa pada siklus II seperti di bawah ini.

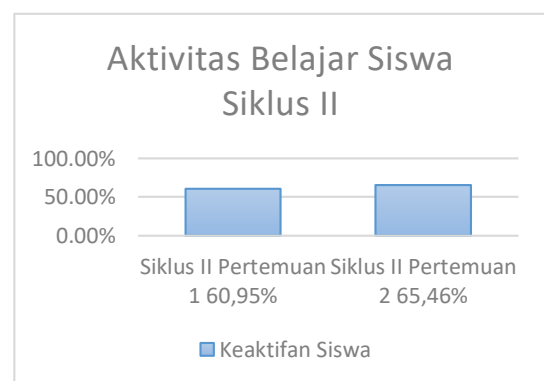


Diagram Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 147 Palembang Siklus II

Hasil belajar siswa Pada akhir siklus II yaitu pertemuan kedua, peneliti memberikan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 77,64 dengan persentase ketuntasan sebesar 73,52%.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II disajikan dalam diagram berikut ini.

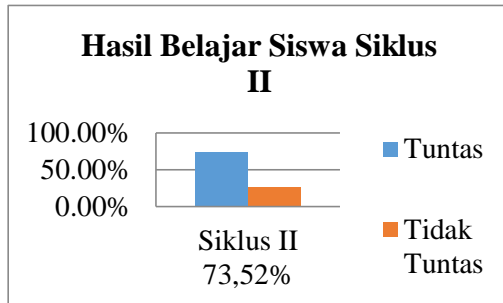


Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 147 Palembang Siklus II

Dari pelaksanaan siklus II yang terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua, peneliti masih menemukan kekurangan dalam proses pembelajaran walaupun sudah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa.

Pada pertemuan pertama belum diperoleh hasil belajar siswa karena tes dilakukan pada akhir siklus II namun diperoleh aktivitas belajar siswa dengan persentase keaktifan siswa secara klasikal sebesar 60,95%.

Sedangkan pada pertemuan kedua di peroleh hasil belajar siswa siklus II dengan siswa yang tuntas yaitu sebanyak 25 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 73,52% (tinggi) dan persentase keaktifan siswa secara klasikal sebesar 64,44%.

Dari siklus II diperoleh hasil belajar dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 73,52% (tinggi). Persentase ini belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% dari hasil belajar siswa yang mencapai KKM, namun sudah terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Sehingga siklus berikutnya karena belum mencapai indikator keberhasilan.

Hasil Belajar Siklus III

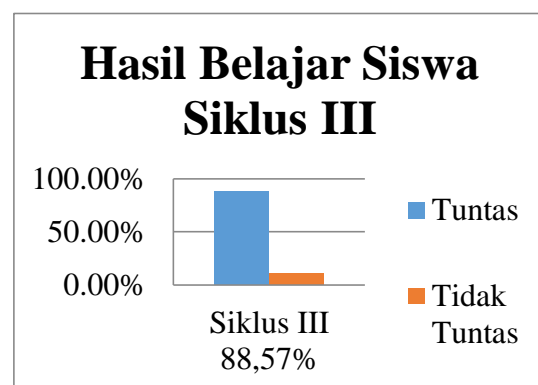


Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 147 Palembang Siklus III

Selama pelaksanaan siklus III yang terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua, proses pembelajaran dengan menggunakan bermain peran sudah berlangsung dengan cukup efektif. Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembentukan kelompok sehingga tidak memerlukan waktu yang terlalu lama pada saat pembagian kelompok. Saat

peneliti menjelaskan materi pelajaran hampir semua siswa memperhatikan dengan baik. Pada saat peneliti mengajukan pertanyaan siswa sudah aktif menjawab pertanyaan dan juga ikut bekerja sama dengan kelompoknya dengan baik. Ketika mengerjakan soal tes siklus hampir semua siswa menjawab soal dengan baik, benar-benar membaca soal, dan tidak mendapatkan kesulitan dalam menjawab karena mereka memperhatikan dan mengikuti saat proses pembelajaran.

Pada pertemuan pertama belum diperoleh hasil belajar siswa siklus III tetapi diperoleh aktivitas belajar siswa dengan keaktifan siswa secara klasikal sebesar 68,25% (aktif).

Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh hasil belajar siswa siklus III yang tuntas yaitu sebanyak 31 orang dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 88,57% (sangat tinggi) dan persentase aktivitas belajar siswa dengan keaktifan siswa secara klasikal sebesar 73,65% (aktif).

Dari siklus III diperoleh hasil belajar siswa yang tuntas sebesar 88,57% (sangat tinggi). Persentase ini sudah

mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% hasil belajar siswa sudah mencapai KKM yaitu 70, maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena telah mencapai indikator keberhasilan. Meningkatnya hasil belajar ini membuktikan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III, diketahui bahwa peningkatan hasil belajar terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Namun pada siklus I dan II siswa belum terbiasa dengan penggunaan metode bermain peran sehingga memerlukan waktu yang lama ketika pembagian dan pembentukan kelompok. Akan tetapi pada siklus III siswa sudah terbiasa dengan penggunaan metode bermain peran. Pada pembahasan ini terlihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Pada siklus I diperoleh hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 54,28% termasuk dalam kategori sedang dan nilai rata-rata sebesar 71,42.

Selanjutnya pada siklus II diperoleh hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 73,52% termasuk dalam kategori tinggi dan nilai rata-rata sebesar 77,64. Lalu pada siklus III diperoleh hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 88,57% termasuk dalam kategori sangat tinggi dan nilai rata-rata sebesar 83,14.

Berdasarkan diagram terlihat bahwa hasil belajar siswa terus meningkat dari siklus I, siklus II, hingga siklus III. Pada siklus III secara klasikal ketuntasan belajar siswa sudah melebihi indikator yang ditetapkan yaitu 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Meningkatnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran terus meningkat menjadi semakin aktif. Berikut ini perbandingan aktivitas belajar siswa dari siklus I

sampai siklus III yang dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Dari hasil aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran terus meningkat. Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama yaitu sebesar 53,19% (kurang aktif) dan siklus I pertemuan kedua yaitu sebesar 59,36% (cukup aktif) sehingga diperoleh persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I yaitu 56,27% (cukup aktif). Pada siklus I, siswa masih belum terlalu aktif dalam pembelajaran karena masih saja ada siswa yang tidak memperhatikan kegiatan bermain peran, masih ada siswa yang tidak menanggapi hasil bermain peran di depan kelas, dan memperhatikan kemana saja terutama siswa yang kurang, masih ada siswa yang tidak memperhatikan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru serta masih kurang memahami antara pertanyaan dan jawaban yang diberikan

Tidak memberikan tindak lanjut harus membimbing siswa dalam berdiskusi. Selanjutnya persentase keaktifan belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama yaitu sebesar 60,95% (cukup aktif) dan siklus II pertemuan kedua yaitu sebesar 65,46% (cukup aktif)

sehingga diperoleh persentase keaktifan belajar siswa pada siklus II yaitu 63,20% (aktif). Pada siklus II, siswa mulai antusias dalam bekerja sama, siswa sudah mulai aktif memperhatikan penjelasan dari guru dan mulai memperhatikan bermain peran, kedua, ada siswa mulai paham tentang materi yang disampaikan, siswa yang mulai semangat untuk belajar, hasil evaluasi yang sudah dilaksanakan oleh siswa berdasarkan hasil dari penilaian yang sudah dilaksanakan. Lalu persentase keaktifan belajar siswa pada siklus III pertemuan pertama yaitu sebesar 68,25% (aktif) dan siklus III pertemuan kedua yaitu sebesar 73,65% (aktif) sehingga diperoleh persentase keaktifan belajar siswa pada siklus II yaitu 70,95% (aktif). Pada siklus III, Temuan pertama, siswa sudah sanga antusias memperhatikan penjelasan dari guru dan sangat semangat dalam memperhatikan bermain peran, semakin banyak siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusili Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta Rajawali Press
- Depdikas. 2006. *Undang-Undang Guru dan Dosen serta Standar Nasional Pendidikan Tahun 2005*. Jakarta. Penerbit CV Tamita Utama.
- _____, 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran PKn*. Jakarta Depdiknas.
- Hall, B. 1973, *Value Clarification as Learning Process*. New York. Paulist Press.
- Howe. L.M. and Howe, M.M. 1975. *Personalizing Education Values Clarification and Beyond*. New York City, California Corwin Press, Inc.
- Kaswardi (Edit) 2000. *Pendidikan Nilai Memasuki tahun 2000*. Jakarta. PT Gramedia Widiasarana
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta. Rajawali Press.
- Notonagoro. 1972. *Beberapa hal*. 1978. *Values and teaching : Working with values in the classroom*. Second Edition.

Colombus: Charles E. Merrill
Publishing Company.

Sanjaya, wina. 2008. *Strategi
Pembelajaran Berorientasi
Standard Proses Pendidikan.*
Jakarta. Kencana Prenada Media
Group.

Trianto, 2013 *Mendesain Model
Pembelajar Inovatif-Progresif.*
Jakarta: Kencana.